

Nada radicalmente nuevo

FERNANDO SAEZ VACAS *

Desde el punto de vista socioeconómico, los computadores personales constituyen el fenómeno más importante de la informática en la actual década. Pero la facturación mundial de varias decenas de miles de millones de dólares sólo por estas máquinas ha convertido a la lucha por los mercados en la estrella fulgurante de esta película y desplazado muy detrás de una densa cortina de humo la realidad de los apasionantes aspectos técnicos, culturales y sociales suscitados.

Determinados signos de nuestro tiempo, como la pereza mental y una mentalidad pragmática mercantilista, colaboran en la operación, y así, todos, y en su terreno los medios de comunicación, recitamos la crónica-eco de los productos ofertados y de sus pretendidas maravillas o la gacetilla social de las alianzas, divorcios, pleitos y demás avatares de las industrias del sector informático.

El lector perdonará a quien esto suscribe si, para valorar sucinta y globalmente las novedades habidas en el campo de los ordenadores personales, se permite tomar como referencia el punto donde termina su propio y reciente libro tocante a este asunto.

Haciendo balance de lo sucedido en los dos años justos desde que aquél acabó de redactar (aunque apareciera publicado en verano de 1987), uno llega a la conclusión de que nada esencial ha venido a ocurrir. En lo cotidiano, ciertas líneas ya entonces previstas y analizadas parecen estar orientando los anuncios de máquinas, programas y complementos, aunque, como se explicará a continuación, con distintas intensidades a través de las cuatro áreas típicas de estos sistemas.

En el área de la capacidad o de las prestaciones, la intensidad de evolución es grande y sostenida, conforme a los ritmos previstos por las tecnologías microelectrónica, magnética y óptica; microprocesadores de 32 bits, memoria principal por encima del millón de caracteres, sistema operativo multitarea, disco duro en torno a los 100 millones de caracteres, consolidación de la norma de 3,5 pulgadas en disco, inicio de la socialización de la impresora láser, incremento claro de la resolución de pantalla de los monitores, auge de los portátiles...

Las áreas de la compatibilidad y de la conectabilidad han experimentado, al margen del ruido y confusión inducidos por las batallitas comerciales, los avances correspondientes a un mundo crecientemente interconectado de máquinas informáticas.

En cuanto al área de la convivencialidad de los ordenadores personales, auténtica piedra de toque para el futuro de esta industria de cara a los usuarios, lo más significativo es ver la expansión mimética de la interfaz del Macintosh de Apple en muchos otros sistemas. Realmente, tampoco había expectativa de ninguna otra innovación.

Está claro que con los ingredientes mencionados la penetración de los computadores personales continuará su marcha irreversible a través de un duro proceso de aprendizaje social, aplicaciones cada vez más interesantes en todos los sectores (véase, por ejemplo, el impacto de la autoedición electrónica), progresos de estandarización y conectividades en elevación!

No parece que hoy pueda escribirse un artículo en prensa sin hacer alguna alusión concreta al mercado. Por brevedad, citaremos a los dos líderes, quienes, en este terreno, están haciendo buenas las leyes de la ecocibernética mercantil enunciadas en el libro de referencia. Apple inició hace dos años una nueva política comercial con un giro de 180 grados, abriéndose al ámbito de la informática corporativa y a la lucha directa en el campo de su rival IBM. Hoy practica alianzas estratégicas y se proclama paradójicamente (para una visión histórica) irreductible partidaria de la conectividad: Por estos días se cumple un año desde; que IBM, por su parte, hiciera un importante y esperado anuncio seis años después de su irrupción ciclónica en la arena de la informática personal: la familia PS/2, soportada por el sistema operativo OS/2, y nacida con los dolores de parto propios de una criatura engendrada para luchar contra otras, parecidas, pero enemigas: los clónicos. Aún es un poco pronto para saber qué va a pasar en un plano puramente económico.

Bajo este fragoroso vigor, diversos analistas y prohombres de la industria, como Kildall, Page y Gates, piensan que, en lo relativo a las aplicaciones que han justificado el auge de los ordenadores personales, éstas están girando en vacío después de la hoja de cálculo y el procesador de texto. ¿Alguna verdadera innovación en lejanía para salir de este marasmo, apenas oculto tras la fuerza de la tecnología? No es posible saberlo, porque las novedades genuinas tienen un ciclo más largo de lo que pueda creerse, desde la gestación del concepto hasta su materialización en técnicas plausibles y sobre todo en herramientas.

Tal vez haya una esperanza en el hipertexto, concepto con más de 20 años de antigüedad, que ya empieza a hacerse visible de forma incompleta en ordenadores personales a través de programas como Hyperties, de Cognetics Co., para máquinas IBM PC y compatibles, o HyperCard, de Apple, para su computador Macintosh. Pero la auténtica esperanza para innovar la industria reside en dar un paso más que conjuge el concepto de hipertexto extendido al hipermedio (texto, gráficos, habla digitalizada, audio, imágenes, animación...) con la tecnología del vídeo disco.

(*) Catedrático de Ingeniería Telemática. Universidad Politécnica de Madrid. Autor de «Computadores personales: hacia un mundo de máquinas informáticas», Fundesco, 1987.